

Obiettivi di Viaggio

- | | | |
|----|---|------|
| 1 | Ammutinamento della ciurma. | 10PP |
| 2 | Le vele della nave pirata subiscono un impatto. | 10PP |
| 3 | La stiva della nave pirata riceve due impatti. | 5PP |
| 4 | La ciurma perde tutte le provviste. | 10PP |
| 5 | La ciurma perde 5 di morale. | 5PP |
| 6 | La ciurma ottiene 2 provviste durante il viaggio. | 5PP |
| 7 | La stiva della nave pirata ha tutte le caselle occupate fino alla colonna numero 6. | 10PP |
| 8 | La nave pirata realizza 2 combattimenti navali. | 10PP |
| 9 | La nave pirata viene affondata o il capitano si arrende. | 20PP |
| 10 | La stiva della nave riceve 4 impatti. | 10PP |
| 11 | La nave pirata ripara almeno un impatto durante il viaggio. | 10PP |
| 12 | La ciurma perde 2 Gruppi di Pirati. | 5PP |
| 13 | La ciurma ottiene 1 GP durante il viaggio. | 5PP |
| 14 | La ciurma perde tutto il rum. | 5PP |
| 15 | Durante il viaggio si hanno due eventi atmosferici. | 5PP |
| 16 | La ciurma conquista il bottino di una nave nemica. | 15PP |

Azioni

Attacco	2PA 3PA per Ripetere l'attacco con la stessa mano -1D6.
Separarsi	2PA Prova Contrapposta Destrezza vs Forza.
Prendere Fiato	1 Turno Completo.
Insultare	1PA +1D6 se ti difendi in CCC.
Esplore	2PA devi superare con successo una Prova di Intelligenza 4.
Saltare	2PA.
Movimento	1PA per casella.
Aprire una Porta	1PA.
Prendere/Usare/Lasciare	1PA.
Frugare	1PA Adiacente a token di Nemico Caduto.
Spingere	1PA Prova Contrapposta di Forza.
Cambiare Equipaggiamento	1PA.
Ricaricare Arma	3PA.
Rianimare	2PA Adiacente ad un Personaggio.
Correre	All'inizio del tuo turno puoi dichiarare di correre per raddoppiare i tuoi PA e spenderli in azioni di Movimento, Saltare e Spingere.